

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SEBAGAI VARIABEL PERANTARA DAN SIKAP  
CINTA TANAH AIR PADA MAHASISWA STIE MAHAPUTRA RIAU**

**MENHARD**

Dosen STIE Mahaputra Riau

**ABSTRAK**

Dalam perkembangannya media interaktif pada kondisi sekarang ini sudah mulai dipergunakan pada lembaga pendidikan yang memberikan variasi baru dalam hal metode pengajaran kepada peserta didik. Media interaktif pada konsep penelitian ini dapat memberikan dampak yang berarti dalam hal peningkatan hasil belajar sesuai dengan target yang dicapai. Akan tetapi prestasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor motivasi atau dorongan dari dalam diri sendiri maupun dari luar apabila dorongan tersebut itu bersifat positif akan memberikan dampak terhadap hasil dicapai begitu juga sebaliknya. Dalam menghasilkan prestasi belajar yang tinggi maka peserta didik diharapkan memiliki sikap yang sesuai dengan tujuan untuk pendidikan. Salah satu sikap yang diinginkan yakni bagaimana peserta didik agar dapat bersikap untuk mencintai tanah airnya sendiri, dengan mencintai tanah airnya sendiri maka peserta didik dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang baru dalam mengembangkan negara ke depannya. Hasil penelitian adalah Pengaruh langsung media interaktif terhadap prestasi belajar sebesar 0,425 atau 42,5%. Pengaruh langsung motivasi belajar terhadap prestasi belajar sebesar 0,238 atau 23,8%. Pengaruh tidak langsung media belajar terhadap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara sebesar 0 0,069 atau 6,9%. Pengaruh tidak langsung motivasi terhadap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara sebesar 0,088 atau 8,8%.

**ABSTRACT**

*In its development, interactive media in the current conditions have begun to be used in educational institutions that provide new variations in terms of teaching methods to students. Interactive media on the concept of this study can have a significant impact in terms of improving learning outcomes in accordance with the targets achieved. However, learning achievement is also influenced by factors of motivation or encouragement from within oneself or from the outside if the encouragement is positive will have an impact on results achieved and vice versa. In producing high learning achievements, students are expected to have attitudes that are in line with the objectives for education. One of the desired attitudes is how students can behave to love their own homeland, by loving their own homeland, students can produce innovations new in developing the country to the future. The results of the study are the direct effect of interactive media on learning achievement of 0.425 or 42.5%. The direct effect of learning motivation on learning achievement is 0.238 or 23.8%. The indirect effect of learning media on the love of the motherland with learning achievement as an intermediate variable is 0 0.069 or 6.9%. The indirect effect of motivation on patriotism with learning achievement as an intermediary variable is 0.088 or 8.8%.*

## PENDAHULUAN

Media interaktif merupakan media berbasis komputer yang terdiri atas teks, grafik, audio, dan video yang dibuat, dikemas, disajikan, dan dimanfaatkan secara interaktif melalui komputer. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah presentasi yang menggunakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan atau animasi sehingga penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang dapat menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran serta mampu mengolah informasi dan memberikan umpan balik seketika berupa informasi baru kepada pengguna. Sebuah media yang menegaskan format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya (Suhayah, dkk 2013).

Dalam perkembangannya media interaktif pada kondisi sekarang ini sudah mulai dipergunakan pada lembaga pendidikan yang memberikan variasi baru dalam hal metode pengajaran kepada peserta didik. Media interaktif pada konsep penelitian ini dapat memberikan dampak yang berarti dalam hal peningkatan hasil belajar sesuai dengan target yang dicapai.

Akan tetapi prestasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor motivasi atau dorongan dari dalam diri sendiri maupun dari luar apabila dorongan tersebut itu bersifat positif akan memberikan dampak terhadap hasil dicapai begitu juga sebaliknya.

Dalam menghasilkan prestasi belajar yang tinggi maka peserta didik diharapkan memiliki sikap yang sesuai dengan tujuan untuk pendidikan.

Salah satu sikap yang diinginkan yakni bagaimana peserta didik agar dapat bersikap untuk mencintai tanah airnya sendiri, dengan mencintai tanah airnya sendiri maka peserta didik dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang baru dalam mengembangkan negara ke depannya.

Hasil wawancara dilakukan oleh peneliti masih banyaknya para pengajar dalam metode pembelajaran menggunakan dengan cara lama yaitu menggunakan buku teks hal tersebut menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Sebagai Variabel Perantara dan Sikap Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa Stie Mahaputra Riau”

Rumusan masalah yang dapat dihasilkan peneliti yakni berapa besar pengaruh media interaktif terhadap prestasi belajar, berapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar, berapa besar pengaruh media interaktif terhadap sikap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara, dan berapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap sikap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan besarnya pengaruh media interaktif terhadap prestasi belajar, untuk menentukan besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar, untuk menentukan besarnya pengaruh media interaktif terhadap sikap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara, dan untuk menentukan besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap sikap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara.

## METODE

Populasi penelitian ini dilakukan pada mahasiswa STIE Mahaputra Riau, baik pada program studi S1 Manajemen, S1 Akuntansi dan maupun D-III Akuntansi sampai dengan data T.A 2018/2019 sebesar 855 mahasiswa, sedangkan sampel penelitian yang diambil oleh peneliti dengan tingkat kesalahan sebesar 10% menggunakan Slovin didapatkan 88 orang

sampel, dengan teknik penarikan sampel menggunakan *stratified random sampling*.

Objek penelitian dilakukan pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Mahaputra Riau yang beralamat di Jln Paus No 52 Pekanbaru.

Variabel penelitian yang dipergunakan peneliti antara lain media interaktif (X1), motivasi belajar (X2), Prestasi Belajar (Z) dan Sikap cinta Tanah Air (Y).

Analisis data peneliti gunakan dengan menggunakan analisis jalur atau sering disebut *pat analysis* yang memiliki kemampuan seberapa besar kemampuan variabel bebas dalam hal ini media interaktif, dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar baik secara gabungan maupun parsial, dan melihat seberapa besar kemampuan media interaktif dan motivasi belajar terhadap sikap cinta tanah air melalui prestasi belajar sebagai variabel perantara.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan analisis jalur yang berfungsi atau memiliki tujuan untuk menguji pengaruh variabel intervening yang mana dalam penggunaan analisis regresi memperkirakan hubungan kausalitas antar variabel. Analisis jalur adalah turunan dari analisis regresi linier berganda.

#### a. Model Regresi I

##### 1. Uji Individual

**Tabel 1**

**Uji Individual Pada Model Regresi I**

| Model            | Standardized Coefficients |       |  | Sig. |
|------------------|---------------------------|-------|--|------|
|                  | Beta                      | t     |  |      |
| 1 (Constant)     |                           | 2.344 |  | .021 |
| Media Interaktif | .425                      | 4.522 |  | .000 |
| Motivasi Belajar | .238                      | 2.534 |  | .013 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Pada Tabel 1, menghasilkan persamaan sebagai berikut:

$$Z = 4.552 X_1 + 2.534 X_2 + 0.05$$

Setelah persamaan regresi terbentuk dapat menunjukkan bahwa koefisien regresi bersifat positif yang artinya media interaktif dan motivasi belajar memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar, maka hasil uji individual dapat disimpulkan yakni :

Pada Tabel uji individual model regresi 1, pada variabel media interaktif didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 4.522 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.987 dengan *p-value* sebesar 0,000 maka jawaban hipotesis penelitian media interaktif berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar, sedangkan pada motivasi belajar didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 2.534 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.987 dengan *p-value* sebesar 0,000 maka jawaban hipotesis penelitian motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar

#### 2. Uji Simultan

**Tabel 2**

**Uji Simultan Pada Model Regresi I**

| Model        | Mean Square |        |        |  | Sig.              |
|--------------|-------------|--------|--------|--|-------------------|
|              | df          |        | F      |  |                   |
| 1 Regression | 2           | 14.955 | 14.805 |  | .000 <sup>a</sup> |
| Residual     | 85          | 1.010  |        |  |                   |
| Total        | 87          |        |        |  |                   |

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Interaktif

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Pada Tabel uji simultan model regresi 1,  $F_{hitung}$  sebesar 14.805 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3.11, dengan *p-value* sebesar 0.000 maka hasil dari simultan dapat dihasilkan media interaktif dan motivasi belajar mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar.

#### 3. Koefisien Determinasi

Untuk dapat mengetahui seberapa besar kemampuan variabel media interaktif

dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar dapat mempergunakan koefisien determinasi, berikut hasil dari koefisien determinasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**R-Square**

| Model | R Square |
|-------|----------|
| 1     | .258     |

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Interaktif

Pada hasil koefisien determinasi diketahui nilai *r-square* sebesar 0,258 atau 25,8% yang memiliki arti prestasi belajar dipengaruhi oleh media interaktif dan motivasi belajar sebesar 25,8%.

#### b. Regresi Model II

##### 1. Uji Individual

**Tabel 4**  
**Uji Individual Pada Model Regresi II**

| Model            | Standardized Coefficients |       |      |
|------------------|---------------------------|-------|------|
|                  | Beta                      | t     | Sig. |
| 1 (Constant)     |                           | .771  | .443 |
| Media Interaktif | .227                      | 1.987 | .050 |
| Prestasi Belajar | .163                      | 1.428 | .157 |

a. Dependent Variable: Cinta Tanah Air

Pada hasil Tabel 4, yakni cinta tanah air yang mempengaruhi media interaktif dan prestasi belajar dengan persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 0.227 X_1 + 0.163 Z$$

Berdasarkan pada hasil persamaan regresi berikut maka variabel media interaktif dan prestasi belajar memiliki arah yang positif dengan arti bahwa media interaktif dan prestasi belajar memberikan

dampak yang positif terhadap cinta tanah air.

Pada Tabel uji individual model regresi II, pada variabel media interaktif didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 1.987 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.987 dengan *p-value* sebesar 0,050 maka jawaban hipotesis penelitian media interaktif berpengaruh terhadap cinta tanah air, sedangkan pada prestasi belajar didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 1.428 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.987 dengan *p-value* sebesar 0,157 maka jawaban hipotesis penelitian prestasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap cinta tanah air.

#### 2. Uji Simultan

**Tabel 5**  
**Uji Simultan Pada Model Regresi II**

| Model        | F     | Sig.              |
|--------------|-------|-------------------|
| 1 Regression | 5.354 | .006 <sup>a</sup> |
| Residual     |       |                   |
| Total        |       |                   |

a. Predictors: (Constant), Prestasi Belajar, Media Interaktif

b. Dependent Variable: Cinta Tanah Air

Pada Tabel 5 uji simultan model regresi II,  $F_{hitung}$  sebesar 5.354 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3.11, dengan *p-value* sebesar 0.000 maka hasil dari simultan dapat dihasilkan media interaktif dan prestasi belajar mempunyai pengaruh terhadap cinta tanah air.

#### 3. Koefisien Determinasi

**Tabel 6**  
**R – Square Pada Model Regresi II**

| Model | R Square |
|-------|----------|
| 1     | .112     |

a. Predictors: (Constant), Prestasi Belajar, Media Interaktif

Pada hasil koefisien determinasi diketahui nilai *r-square* sebesar 0,112 atau 11,2% yang memiliki arti cinta tanah air dipengaruhi oleh media interaktif dan prestasi belajar sebesar 11,2%.

b. Regresi Model III  
1. Uji Individual

**Tabel 7**  
**Uji Individual Pada Model Regresi III**

|       |                  | Standardized Coefficients | t      | Sig. |
|-------|------------------|---------------------------|--------|------|
| Model |                  | Beta                      |        |      |
| 1     | (Constant)       |                           | 4.066  | .000 |
|       | Motivasi Belajar | -.376                     | -3.718 | .000 |
|       | Prestasi Belajar | .372                      | 3.680  | .000 |

a. Dependent Variable: Cinta Tanah Air

Pada hasil Tabel 6, yakni cinta tanah air yang mempengaruhi media interaktif dan prestasi belajar dengan persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 0.376 X_2 + 0.372 Z$$

Berdasarkan pada hasil persamaan regresi berikut maka variabel motivasi belajar dan prestasi belajar memiliki arah yang negatif dengan arti bahwa motivasi belajar dan prestasi belajar memberikan dampak yang positif terhadap cinta tanah air.

Pada Tabel 7 uji individual model regresi III, pada variabel motivasi belajar didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar -3.718 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.987 dengan *p-value* sebesar 0,000 maka jawaban hipotesis penelitian motivasi belajar berpengaruh negatif terhadap cinta tanah air, sedangkan pada prestasi belajar didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 3.680 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.987 dengan *p-value* sebesar 0,157 maka jawaban hipotesis penelitian prestasi belajar berpengaruh signifikan terhadap cinta tanah air.

1. Uji Simultan

**Tabel 8**  
**Uji Simultan Pada Model Regresi III**

| Model |            | F      | Sig.              |
|-------|------------|--------|-------------------|
| 1     | Regression | 10.668 | .000 <sup>a</sup> |
|       | Residual   |        |                   |
|       | Total      |        |                   |

a. Predictors: (Constant), Prestasi Belajar, Motivasi Belajar

b. Dependent Variable: Cinta Tanah Air

Pada Tabel 8 uji simultan model regresi III,  $F_{hitung}$  sebesar 10.668 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3.11, dengan *p-value* sebesar 0.000 maka hasil dari simultan dapat dihasilkan motivasi belajar dan prestasi belajar mempunyai pengaruh terhadap cinta tanah air.

3. Koefisien Determinasi

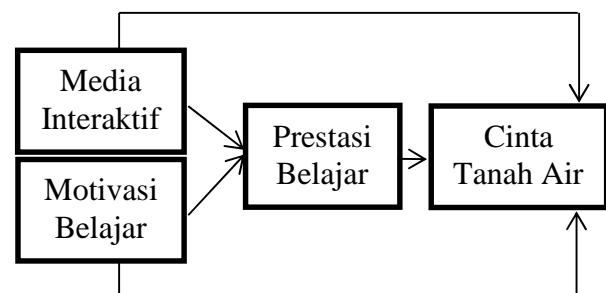
**Tabel 9**  
**R – Square Pada Model Regresi III**

| Model | R Square |
|-------|----------|
| 1     | .201     |

a. Predictors: (Constant), Prestasi Belajar, Motivasi Belajar

Pada hasil koefisien determinasi pada Tabel 9, diketahui nilai *r-square* sebesar 0,201 atau 20,1% yang memiliki arti cinta tanah air dipengaruhi oleh motivasi belajar dan prestasi belajar sebesar 20,1%.

Sebelum dilaksanakan proses analisis data menggunakan analisis jalur maka peneliti harus dapat mengetahui terlebih dahulu model dari analisis jalur, berikut ini model pada analisis jalur sebagai berikut:



### **Gambar 1** **Kerangka Analisis Jalur**

Berdasarkan pad hasil penelitian dari analisis jalur maka didapatkan :

1. Pengaruh langsung media interaktif terhadap prestasi belajar sebesar 0,425 atau 42,5%.
2. Pengaruh langsung motivasi belajar terhadap prestasi belajar sebesar 0,238 atau 23,8%.
3. Pengaruh tidak langsung media belajar terhadap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara sebesar  $0,425 \times 0,163 = 0,069$  atau 6,9%.
4. Pengaruh tidak langsung motivasi terhadap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara sebesar  $0,238 \times 0,372 = 0,088$  atau 8,8%.

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dihasilkan peneliti media interaktif dan motivasi belajar memberikan pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar sebesar 86,1%, hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sori (2015), dan Hamduh (2011), Rohyati (2016), Suhayah (2013), Hanim (2016), dan Soewono (2018) menghasilkan penelitian media interaktif berpengaruh terhadap prestasi belajar, dan motivasi belajar memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar.

Media interaktif dan motivasi belajar berpengaruh terhadap sikap cinta tanah air melalui prestasi belajar sebagai variabel perantara walaupun hasil yang didapat tidak kuat, hal ini memprediksi bahwa prestasi belajar sebagai variabel perantara dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti kondisi kejiwaan dan sebagainya.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan penelitian yang dapat dihasilkan diantaranya adalah :

1. Pengaruh langsung media interaktif terhadap prestasi belajar sebesar 0,425 atau 42,5%.
2. Pengaruh langsung motivasi belajar terhadap prestasi belajar sebesar 0,238 atau 23,8%.
3. Pengaruh tidak langsung media belajar terhadap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara sebesar 0 0,069 atau 6,9%.
4. Pengaruh tidak langsung motivasi terhadap cinta tanah air dengan prestasi belajar sebagai variabel perantara sebesar 0,088 atau 8,8%.

Saran pada penelitian ini yakni diharapkan dengan cinta tanah air dapat dijadikan variabel terikat maka untuk penelitian mendatang dengan menambahkan variabel yang akan mempengaruhi cinta tanah air seperti perilaku dan sebagainya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Hanim Fitria, Sumarmi, dan Ach Amirudin, 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian dan Pengembangan, Volume 1, Nomor 4, April.
- [2] Hamduh Ghullam dan Lisa Agustina, 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan, Volume 12, Nomor 1, April.
- [3] Rohyati Dwi, 2016. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Tahun Pelajaran 2014/2015 Di Kota

- Probolinggo. Jurnal Penelitian dan Pendidikan, Volume 10, Nomor 2.
- [4] Soewono Edy Bambang, 2018. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Menggunakan E-Learning Pendekatan Bimbingan Belajar Berbasis Multimedia. Ikraith-Informatika, Volume 2, Nomor 2, Juli.
- [5] Sori Abdul, Syafarudin Siregar, dan Mumu Komaro, 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa SMK. Journal of Mechanical Engineering Education, Vol. 2, No. 1, Juni.
- [6] Suhayah Yayah, Enok Maryani dan Ahmad Yani, 2013. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Geografi, Volume 13, Nomor 1.